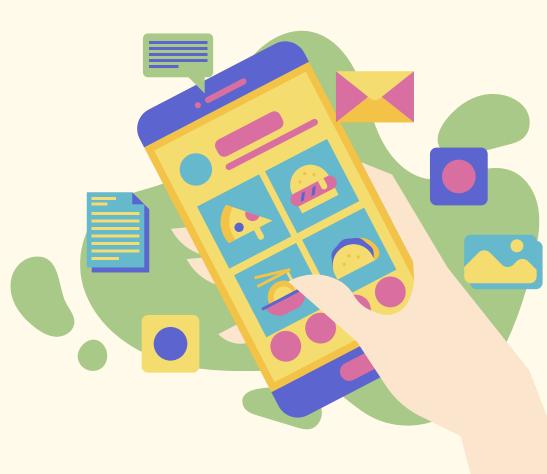
먹코 또 먹 고 by 자바세개

팀장: 정신우

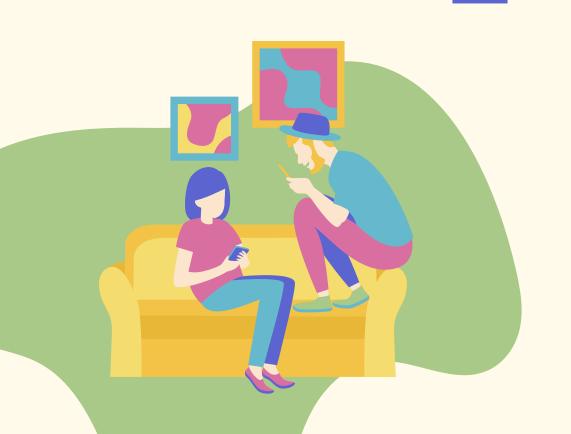
팀원: 남영준, 송가람, 이혜

집

기간: 4.29 ~ 5.12



Introduction



맛집 리뷰 플랫폼

AIA학원/종각 근처 맛집에 대한 정보 를 공유하는 커뮤 LIEI 프로그램 개 발

Service Overview

데이터마이닝

최다방문가게, 지출통계 등

회원 관리

가입, 로그인, 로그아웃, 등급 제



CRUD 구현

글쓰기, 조회, 수정, 삭 제

검색

가격대 / 음식종류 / 거리 / 별점 필터링

Class Overview





- O 고유id
- 주소
- 거리
- 분류
- 전화번호





사용자

- 고유id
- O 이름
- 비밀번호
- <u>글 개</u>수
- o <mark>밥값</mark>



메뉴

- O 고유id
- 가격
- 71711id



- O 사용자id
- 71711id
- O 메뉴id
- 평접

Function Overview





01

○ 요구사항 분석 -〉 설계 -〉개발 -〉 배포의 개발프로세 스 트레이닝

프로젝트 목표

- 팀작업 트레이닝
- 커뮤니티 프로그램 개발을 통하여 CRUD개발 숙달

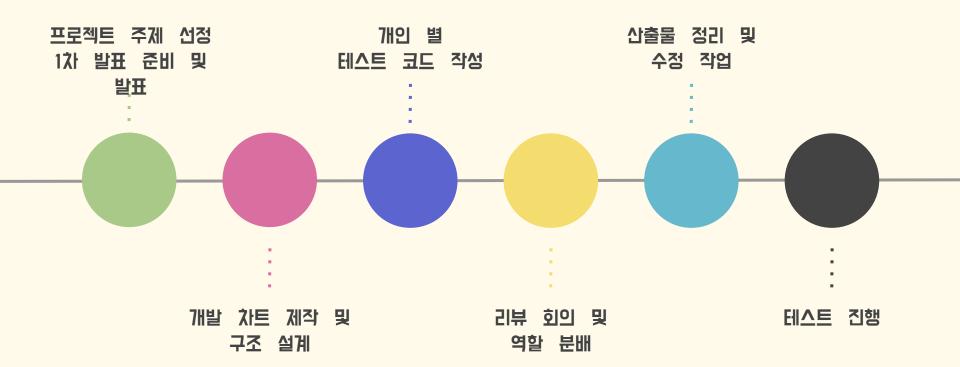


 지바의 객체지향 개념의 장점을 활용하여 향후 통신, 데이터베이스 적용 등 확장이 가능한 설계 및 구현

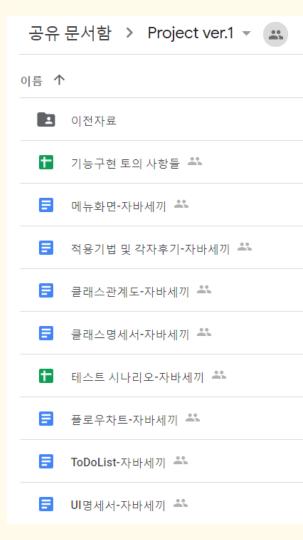
0.3도전 목표

- 실행파일형태 제작
- 통신기능 제작
- 다국어버전 지원 제작

Project Progress









ToDoList-자바세끼 🚢

팀장 : 정신우

팀원: 남영준,송가람,이혜진 (가나다 순)

담 당	기 간	완료여부
정신우,남영준, 송가람,이혜진	2020,04,29	완료
정신우,남영준, 송가람,이혜진 발표자-정신우	2020,04,29-05,01	완료
남영준	2020,05,03	완료
정신우,남영준, 송가람,이혜진	2020,05,04	완료
정신우,남영준, 송가람,이혜진	2020,05,05	완료
정신우,남영준, 송가람,이혜진	2020,05,06	완료
송가람	2020,05,06-07	완료
이혜진	2020,05,06	완료
남영준	2020,05,06-07	완료
정신우	2020,05,06	완료
송가람,이혜진	2020,05,07	완료
정신우	2020,05,07	완료
송가람,이혜진	2020,05,07	완료
송가람,이혜진	2020,05,07	완료
송가람,이혜진	2020,05,07	완료
남영준	2020,05,07,10,11	완료
남영준	2020,05,07,10,11	완료
	정신우,남영준, 송가람,이혜진 발표자-정신우 당영준 정신우,남영준, 송가람,이혜진 경신우,남영준, 송가람,이혜진 경신우,남영준, 성가람,이혜진 경신우,남영준, 성가람,이혜진 경기라,이혜진 당영준 정신우 상가람,이혜진 상기라,이혜진 상기라,이혜진 상기라,이혜진 상기라,이혜진 상기라,이혜진	정신우,남영준, 송가람,이혜진 당표자-정신우 남영준 2020,05,03 정신우,남영준, 송가람,이혜진 2020,05,04 경신우,남영준, 송가람,이혜진 2020,05,06 경신우,남영준, 송가람,이혜진 2020,05,06 경기람,이혜진 2020,05,06 남영준 2020,05,06 남영준 2020,05,06 남영준 2020,05,06 상기라,이혜진 2020,05,06 당영준 2020,05,06 송가라,이혜진 2020,05,07 정신우 2020,05,07 정신우 2020,05,07 정신우 2020,05,07 경신우 2020,05,07 송가라,이혜진 2020,05,07 송가람,이혜진 2020,05,07 송가람,이혜진 2020,05,07 송가라,이혜진 2020,05,07



UI명세서-자바세끼 🐣

위치: 2_1

추가정보: 게시글이 1개 미만인 회원

메뉴>로그인>메인>목록보기

게시글 1개 이상 작성 시 조회가 가능합니다.

안내문구 출력 후 2로 이동

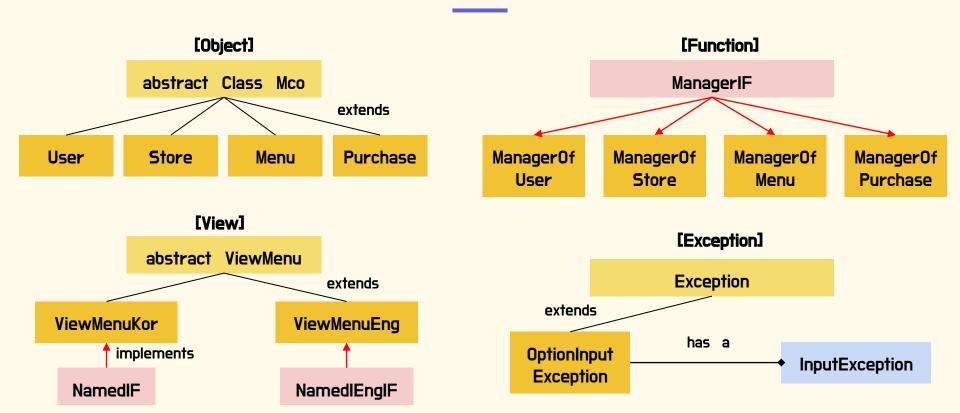
위치: 2_1a

추가정보: 게시글이 1개 이상인 회원

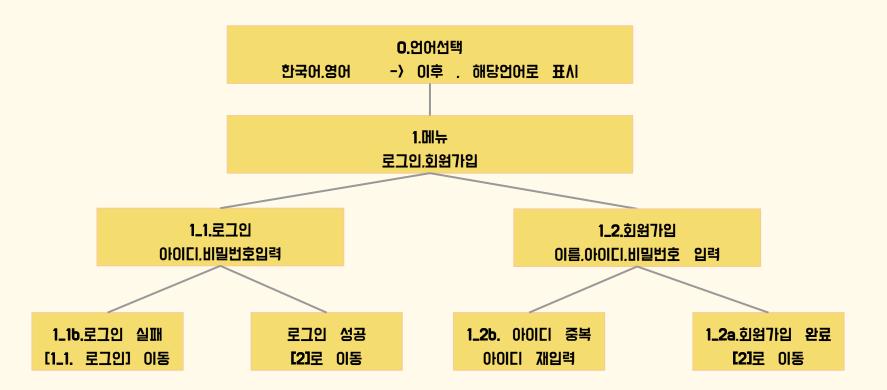
3로 이동

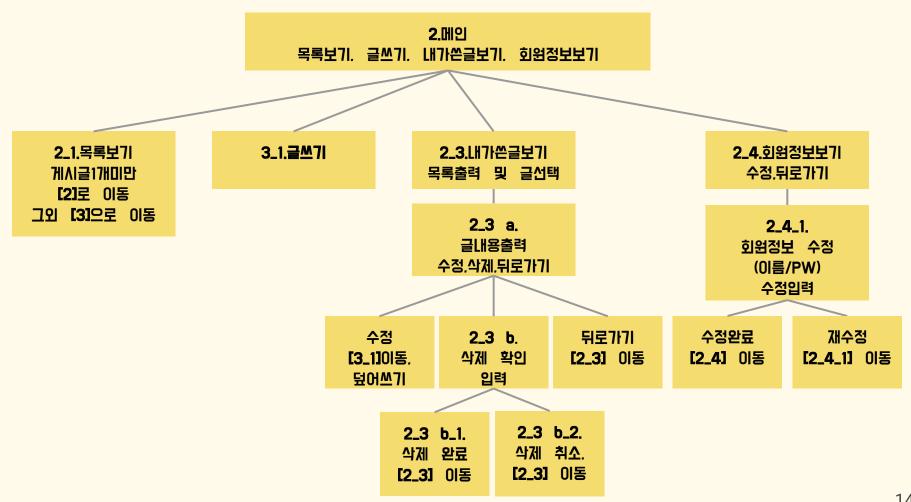
작성자	송가람	작성/수정 일시	2020.05.08			
구분	Function					
클래스 종류 클래스명 extends implements abstract class name extends superclass implements interface						
public class ManagerOfPurchase implements ManagerIF						
클래스개요						
	Return / method or variable /	parameter or attri	bute	description		
Public	public ManagerOfPurchase() public int searchIndex(String id) public boolean input(Map <string, string=""> map); public boolean modify(Map<string, string=""> map); public boolean delete(Map<string, string=""> map); public ArrayList<mco> search(Map<string, string=""> map); public ArrayList<mco> searchGrade(Map<string, string=""> map); public ArrayList<mco> searchMenuid(Map<string, string=""> map); public ArrayList<mco> searchMenuid(Map<string, string=""> map); public ArrayList<mco> searchStoreid(Map<string, string=""> map); public ArrayList<mco> searchUserid(Map<string, string=""> map);</string,></mco></string,></mco></string,></mco></string,></mco></string,></mco></string,></mco></string,></string,></string,>		초기화 생성자 ArrayList에서 id값으로 index를 찾아 반환 구매 정보 입력 메소드 구매 정보 수정 메소드 구매 정보 삭제 메소드 구매 정보 삭제 메소드 구매 키값 검색 메소드 구매 평점 검색 메소드 구매 메뉴 검색 메소드 구매 마게 검색 메소드 구매 가게 검색 메소드 구매 사용자 검색 메소드			
Private						

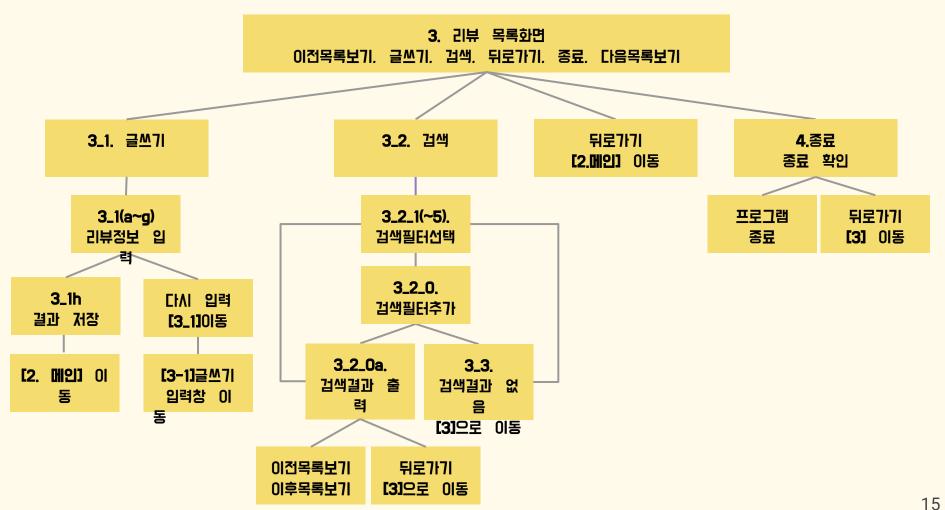
Class Relationship Diagram



Flow Chart







0 0 P (Object Oriented Programming)



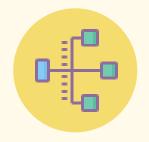
다형성

Polymorphism 하나의 타입으로 다 양한 실행결과 오버라이딩,캐스팅 가단한 단일 코드로 기능 구현 가능



캡슐화

Encapsulation 정보은닉으로 보다 효율적인 개발 가능



추상화 / 상속

Abstraction / Inheritance 핵심적인 특징에 집중.복잡도 관 리 재사용으로 코드재활용

Application Technique



ArrayList

빠른 참조와 저장 순서 유지



싱글톤

객체 생성자를 외부 에서 직접 호출하지 못하도록 제어 고려



인터페이스 활용

모든 출력 결과를 인터페이스로 정리 사전에 정의된 메서드 명사용

Application Technique







HashMap

매개변수를 HashMap으로 전달하여 클래스 메소드의 다양한 매개 변수를 통일화 하는 효과를 얻음

사용자정의 예외클래스

입력처리 전용 메서드를 활용하므로써 코드를 간소화

71변인자

가변 인자 사용으로 예외처리조건 전달코 드를 줄임

```
public boolean input(String id, String name, String phoneNumber,
    public boolean input(String id, String name, String pw) {
           // User 객체 인스턴스 생성
                                                                2
                                                                                       double distance, String type) {
                                                                       // Store 객체 인스턴스 생성
                                                                3
           User user = new User():
           // User 정보 입력
                                                                       Store store = new Store();
 4
                                                                       // Store 정보 입력
 5
           user.set(id, name, pw);
                                                                       store.set(id, name, phoneNumber, distance, type);
 6
           // 배열에 추가
                                                                       // 배열에 추가
           return arr.add(user);
 9
                                                                9
                                                                       return arr.add(store);
                                                               10
10
```



```
public boolean input(Map<String, String> map) {
       -// User 객체 인스턴스 생성
        User user = new User():
       // User 정보 입력
        user.set((String)map.get("id"), (String)map.get("name"), (String)map.get("pw"));
        // 배열에 추가
        return arr.add(user);
 8
 9
10
11
12
    public boolean input(Map<String, String> map) {
        // Store 객체 인스턴스 생성
14
        Store store = new Store();
15
       // Store 정보 입력
16
        store.set((String)map.get("id"), (String)map.get("name"), (String)map.get("phoneNumber"),
17
                   Double.parseDouble((String)map.get("distance")), (String)map.get("type"));
18
19
        // 배열에 추가
20
21
        return arr.add(store);
22
```

Application Technique







HashMap

매개변수를 HashMap으로 전달하여 클래스 메소드의 다양한 매개 변수를 통일화 하는 효과를 얻음

사용자정의 예외클래스

입력처리 전용 메서드를 활용하므로써 코드를 간소화

71변인자

가변 인자 사용으로 예외처리조건 전달코 드를 줄임

```
HashMap<String, String> map;
    map.put("k1","1");
    map.put("k2","2");
    map.put("k3","3");
    input=ie.InputDataException(map);
 6
 8
    map.put("k1","1");
10
    map.put("k2","2");
    map.put("k3","3");
11
    map.put("k4","4");
12
13
    input=ie.InputDataException(map);
14
15
16
17
    map.put("k1","1");
18
     input=ie.InputDataException(map);
19
```



```
input=userInputData("1","2");

input=userInputData("1","2","3","4");

input=userInputData("1","2","3","4");

input=userInputData("1");
```

Review & Feedback

송가람 -

이혜진

리뷰 :

로직 실계는 확장성을 고려하여 작성 해야 추가작업 및 수정이 용이하다는 것을 배울 수 있었음.

피드백 :

FileIO를 적용하여 데이터 관리를 더쉽게 해보고 싶었지만 기존 설계도에서 수정이 대거로 이루어져야 하여보류함. 빨간 오류 화면에 좌절하지 말고 디버그와 친해지는 연습도 필요!

리뷰 :

수업내용을 프로젝트에 적용하는 과정에서 어려웠던 부분들을 한 번 더 짚어보면서 공부할 수 있었음. 객체지향 프로그래밍이 막연하게 느껴졌는데. 프로젝트 적용사례를 통해 객체지향 개념을 비교적 명확하게 정리할 수 있었음.

피드백

클래스. 상속. 다형성 등 객체지향 적 개념을 이해하는데 중점을 둠.

Review & Feedback

정신우

남영준

리뷰 :

개발에는 코딩하는 것만 중요하다고 생각했지만 초기작업과 형상관리(git)의 이해도에 따라 개발 진행속도와 완성 도에 영향을 미친다는 것을 배울 수 있었음.

피드백 :

View 업무를 맡아 프로그램의 흐름을 맡게되었는데 초반 흐름도 이해가 부족하여 메서드들의 호출이 엉키는 경우가 있었는데 다시 flow chart를 참고하여 전체적인 흐름을 파악하여 문제를 보완할 수 있었음.

리뷰 :

자바의 특성을 실제 프로젝트에 적용하는 과정에서 다양한 경험과 지식을 제 험.습득할수 있었음.

피드백 :

단순한 기능 개발이 아닌 요구사항분석-설계-구현-테스트-

유지보수

과정을 실제 필요한 각종 명세서를 직

접

작성하며 함께 진행-마무리 한게 참 기쁘네요 역시나 개박은 참 즐거운 것이군요

Thanks!

